



FLASH MX 成就设计家之梦

创造绘图领域内无数精彩传奇!

图形图像经典八十八例

中文 FLASH MX 经典八十八例

本书精选了88个实例，系统地讲解了Flash MX在各种特效中的强大制作功能。通过对本书实例的临摹操作，使读者能够轻而易举地掌握和运用Flash MX进行制作小游戏、小电影、产品性能演示、贺卡、MTV和网页动画作品等



王彬华 苟玉容 编著



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE



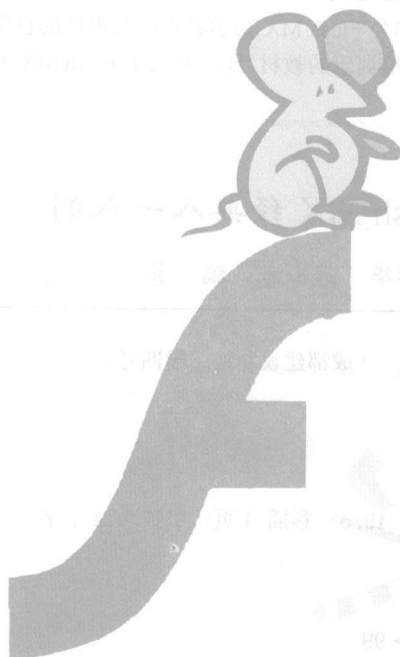
FLASH MX 成就设计家之梦

创造绘图领域内无数精彩传奇!

图形图像经典八十八例

中文

FLASH MX 经典八十八例



王彬华 苟玉容 编著



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash MX 经典八十八例/王彬华, 苟玉容
编著. —成都: 电子科技大学出版社, 2003.8

(图形图像经典八十八例)

ISBN 7-81094-185-2

I. 中… II. ①王…②苟… III. 动画—设计—
图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 054744 号

内 容 简 介

Flash MX 是 Macromedia 公司出品的矢量动画编辑软件, 它广泛应用于动画制作、网站设计和游戏娱乐等各个领域。

本书精选了 88 个实例, 系统地讲解了 Flash MX 在各种特效中的强大功能。通过对本书实例的临摹操作, 使读者能够轻而易举地掌握和运用 Flash MX 进行制作小游戏、小电影、产品性演示、贺卡、MTV 和网页动画作品等。在实例中作者使用了简单的工具, 奇妙的构思, 以最直接、最实用、最有效的手法达到视觉的冲击, 让读者学以致用。

本书结构清晰, 实例丰富, 可作为 Flash MX 初学者入门与提高的自学用书, 也可作为高等院校相关专业和 Flash MX 技术培训班的教材, 同时对从事 Flash MX 专业设计人员也有较高的参考价值。

中文 Flash MX 经典八十八例

王彬华 苟玉容 编 著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号)
责任编辑: 谢应成 江进优
发 行: 新华书店经销
印 刷: 四川南方印务有限公司
开 本: 787×1092 1/16 印张 19.5 彩插 4 页 字数 474 千字
版 次: 2003 年 8 月第一版
印 次: 2003 年 8 月第一次印刷
书 号: ISBN 7-81094-185-2/TP·99
印 数: 1-2000 册
定 价: 150.00 元 (全套 5 册)

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 邮购本书请与本社发行科联系。电话: (028) 83201635 邮编: 610054
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。电话: (0833) 7641415

下雨效果



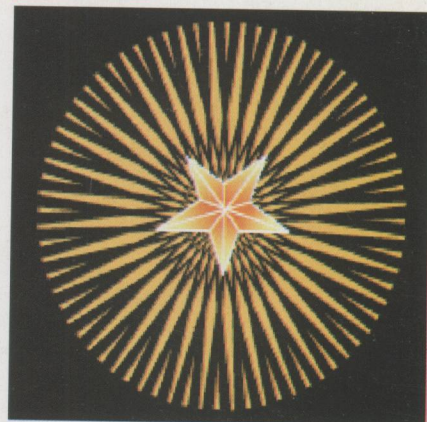
制作雪花



水波倒影



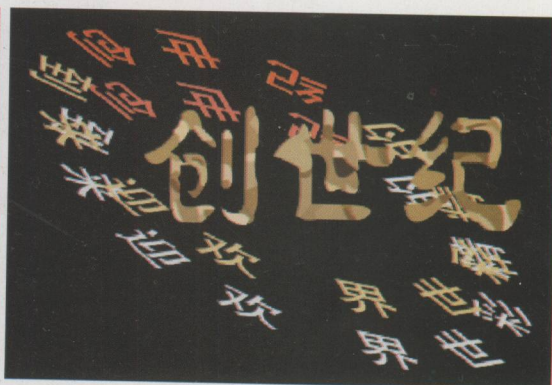
绽放的五星

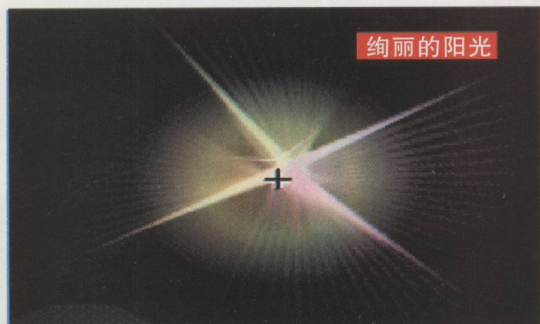


制作打火机



旋转的文字效果





绚丽的阳光



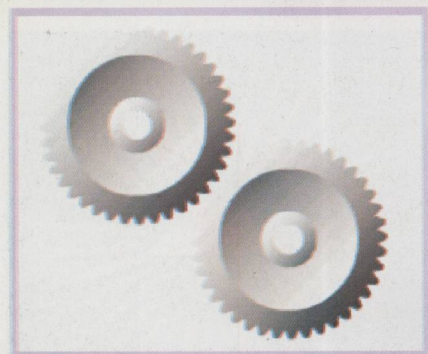
绚丽的烟火



电波流动



风吹文字效果



齿轮效果

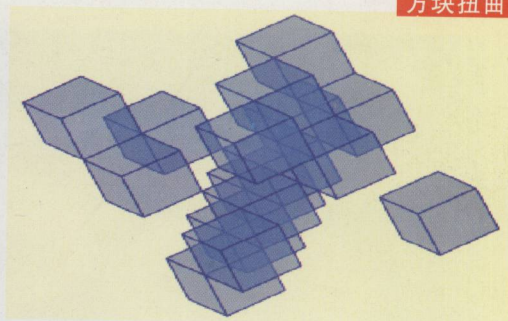


运动效果

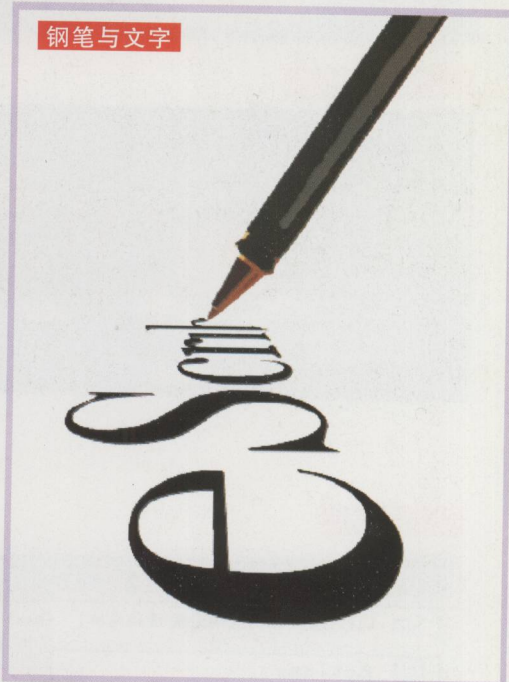
旋转的文字效果



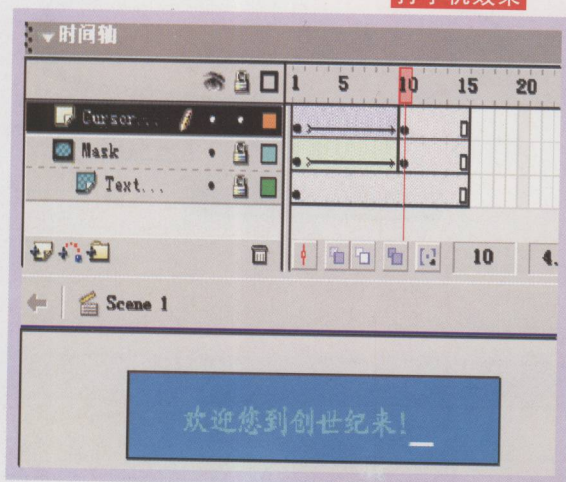
方块扭曲



钢笔与文字



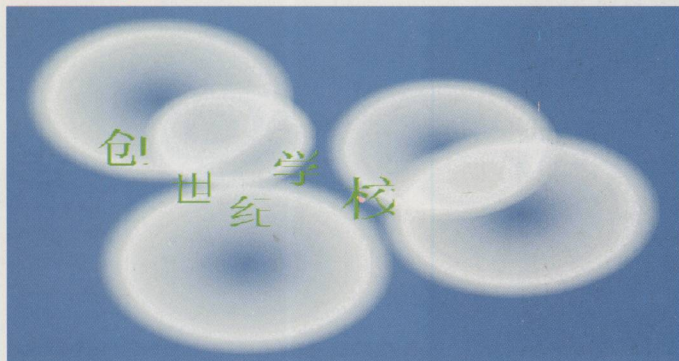
打字机效果



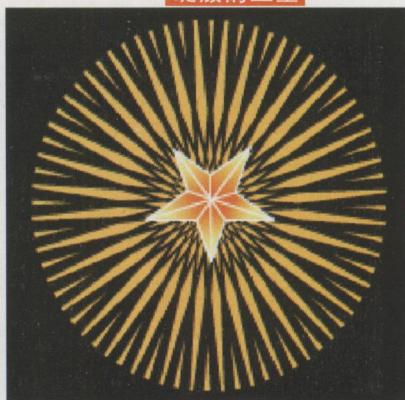
文字跳舞



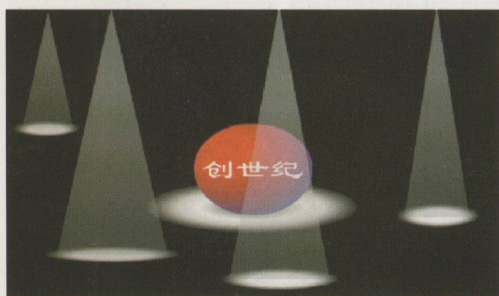
发泡文字



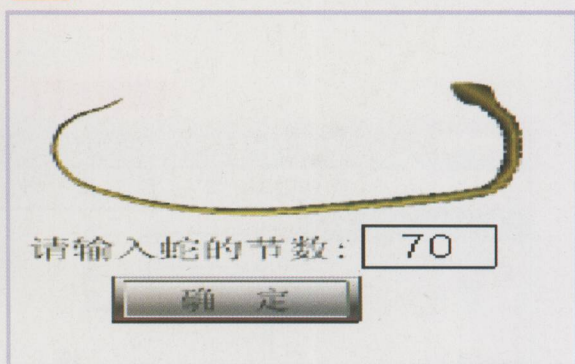
绽放的五星



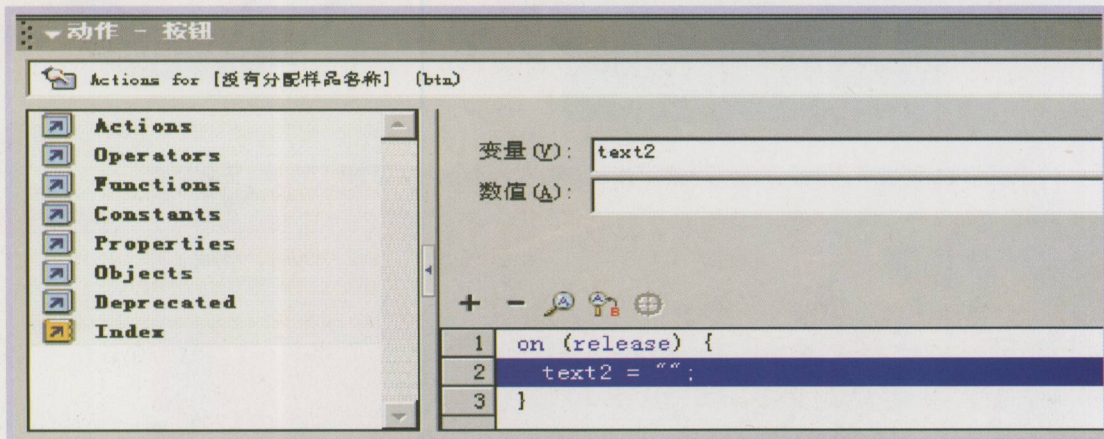
舞台探照灯效果



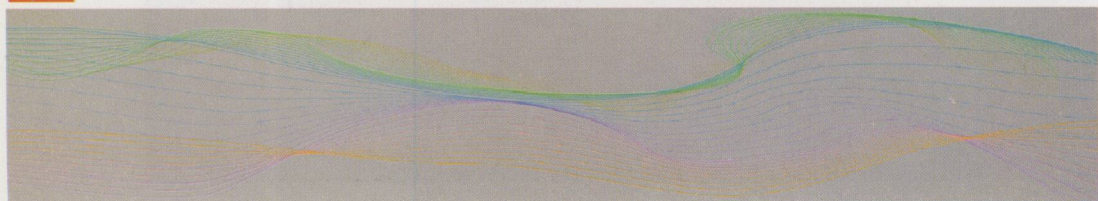
蛇行

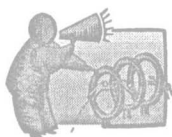


表单的制作



海浪





很多从事计算机工作的朋友都有这样的体会，已经学会了某个软件的基本使用方法，可真要用它去解决一些实际问题，却觉得无从下手。深研其原因后发现，是综合运用软件功能解决这些专业问题的能力不够。这里我们强调：解决专业的有关问题总是有感而发的。计算机是工具，是为我们的工作服务的，所以，使用计算机就必须和我们从事的专业紧密结合起来。不难想像，如果让一位从事机械设计的朋友去画建筑设计图，他一定会觉得非常困难，不是不会用软件，而是不懂设计原理。

本丛书是为中高级水平读者编写的。主要介绍了 Photoshop、CorelDRAW、Flash、AutoCAD、3DS MAX 常用软件，通过对一系列典型实例的剖析，详细介绍了如何利用软件解决专业的问题的方法。

本丛书的作者都是长期从事某个领域工作的专业人士，在解决实际问题方面都有比较丰富的经验。因此，在编写过程中，我们特别强调“实用”和“精通”。

“实用”是指通过制作一些典型实例，给读者提供解决行业内常见问题的方法，读者拿来就可以使用。如：如何用 Photoshop 进行广告创意设计；如何用 3DS MAX 制作室内装潢效果；如何用 CorelDRAW 设计一个产品的包装盒；如何用 AutoCAD 画机械装配图等等。

“精通”是指通过对典型实例的分析，引导读者更深入地发掘软件的功能，介绍一般书中不涉及、难以掌握的技巧，使读者能更快、更好地完成任务。

本丛书的可操作性很强，对所有实例都列出了比较详细的操作过程，读者只要按照书中的步骤一步一步操作就可以掌握所学的内容。

我们深信通过本丛书的学习后，在你的应用领域里会有一个质的进步。

本丛书在编写过程中，由于时间仓促，难免有疏漏之处。望广大读者批评指正 (ccwh@163.com)，并在修订的过程中进行校正。

相关资料下载网址：<http://www.scwbh.com>（汉化程序，所用图片，最终效果）。

编者

2003 年 7 月

目 录

第1例	激光字.....	1
第2例	飞入的文字.....	5
第3例	视觉效果.....	9
第4例	按钮晕开效果.....	12
第5例	旋转的文字.....	14
第6例	冲击波.....	16
第7例	弹性球效果.....	18
第8例	雷达扫描效果.....	21
第9例	烟火的制作.....	24
第10例	绚丽的烟雾效果.....	27
第11例	水波倒影.....	30
第12例	透镜闪光效果.....	33
第13例	风车叶片.....	37
第14例	螺旋效果.....	39
第15例	立体层旋转效果.....	44
第16例	可移动的放大镜.....	49
第17例	鼠标跟随.....	53
第18例	光线效果.....	56
第19例	淡入和淡出效果.....	60
第20例	书本翻页.....	62
第21例	星风.....	67
第22例	滑动式菜单.....	69
		
第23例	运动模糊效果.....	72
第24例	叶之雨.....	74
第25例	变幻的五角星.....	78
第26例	制作刻度尺.....	81

第 27 例	蛇行	84
第 28 例	变色背景	89
第 29 例	荧光字	93
第 30 例	线框字	97
第 31 例	光影变幻	98
第 32 例	浮雕文字	102
第 33 例	风吹文字效果	105
第 34 例	按钮系列	107
第 35 例	旋转的三棱锥	111
第 36 例	星星写字	115
第 37 例	文字变换效果	120
第 38 例	填色游戏	124
第 39 例	发泡文字	126
第 40 例	流星	131
第 41 例	烟花效果	134
第 42 例	钢笔书写动画	139
第 43 例	高级洋葱皮效果	142
第 44 例	文字的翻转	145
第 45 例	制作进度条	147
第 46 例	文字变形动画	150
第 47 例	三维空间	152
第 48 例	霓虹灯效果	156
第 49 例	夜晚星空	158
第 50 例	绽放的花朵	164
第 51 例	闪闪红星	168
第 52 例	打火机效果	174
第 53 例	制作升旗效果	182
第 54 例	百叶窗效果	187
第 55 例	弹出式菜单	191
第 56 例	打字机效果	195
第 57 例	电影文字	198



第 58 例	延伸的直线.....	200
第 59 例	可以卷动的文本.....	203
第 60 例	游动的鱼.....	209
第 61 例	拼图游戏.....	212
第 62 例	下雨效果.....	215
第 63 例	海浪效果.....	218
第 64 例	转动的齿轮.....	222
第 65 例	电流波动.....	227
第 66 例	时空隧道.....	230
		
第 67 例	鼠标 3D 感应效果.....	233
第 68 例	方块扭曲效果.....	244
第 69 例	制作雪花效果.....	246
第 70 例	旋转的文字效果.....	248
第 71 例	舞台探照灯效果.....	250
第 72 例	模拟星空效果.....	253
第 73 例	海水气泡文字.....	256
第 74 例	动态按钮.....	258
第 75 例	彩球环绕.....	261
第 76 例	表单的制作.....	264
第 77 例	文字跳舞.....	267
第 78 例	精彩焰火.....	268
第 79 例	存储和查阅信息.....	271
第 80 例	动感球体.....	274
第 81 例	图片按钮.....	276
第 82 例	残影效果.....	279
第 83 例	三角形按钮.....	281
第 84 例	闹钟.....	283
第 85 例	制作电话簿.....	290
第 86 例	求一元二次方程的根.....	298
第 87 例	更换鼠标指针.....	300
第 88 例	闪电效果.....	302

第1例 激 光 字

〔实例说明〕

本实例将运用最简单的运动渐变、导向层、遮罩层以及帧-帧动画来实现。

〔设计要点〕

在设计之前，我们要明确我们设计的目的，并且在大脑中对我们所设计作品的最终效果有一个感性的轮廓，只有这样才能做到成竹在胸、一气呵成，从而提高工作效率。

〔设计步骤〕

1. 选择新建一个文件，把背景色设为黑色。
2. 我们首先来做激光束顶端的发光小球。按Ctrl+F8键新建一个影片剪辑元件 Sparkler。选中椭圆工具，把填充色设置为如图1-1所示的渐变色，用它拉出一个不带边线的正圆。如图1-2所示。在第20帧按F5键，把这一层锁住。

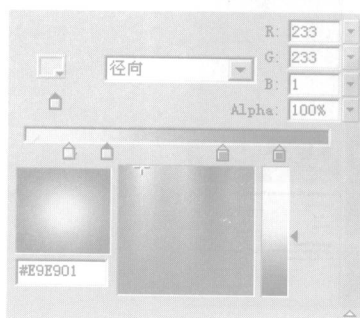


图 1-1

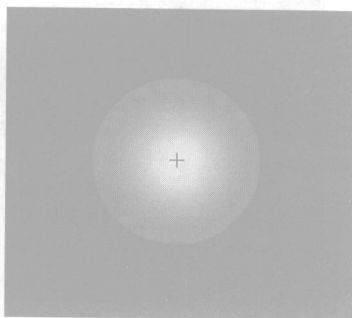


图 1-2

3. 新建一个层。在旁边用图1-1所示的渐变色（渐变色的具体参数并不重要）画一个小一些的正圆。选中它，按F8把它转换成图形类元件 Light。现在把它拖动到上图所示大圆的下面。在第4帧按F6插入关键帧，在这一帧把这个小圆拖到远离大圆的地方，方向随便，并把它的 Alpha 值改为 40。设置第1帧的帧属性为运动渐变。
4. 再新建一个层。在第6帧按F6插入关键帧，并把元件 Light 拖到大圆的下面，在属性对话框中把颜色效果设置为图1-3所示，这样这个小球就变成了绿色。如图1-4所示。

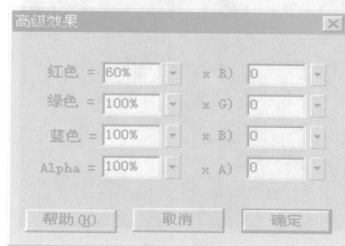


图 1-3

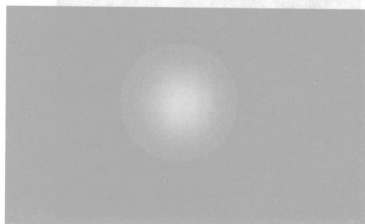


图 1-4

中文 Flash MX 经典八十八例

5. 在第 10 帧按 F6 插入关键帧，把这个小球拖得远一些，方向也任意。在这一帧把 Alpha 值改为 40。再回到第 6 帧，设置帧属性为运动渐变。
6. 就这样新建若干层，在每一层的第 1 帧到第 16 帧中的任一帧插入关键帧，并把元件 Light 拖进来，可以稍微放缩一些，再双击修改它的颜色属性，使它变成任意一种颜色。然后在起始帧后的第四帧或第五帧按 F6 插入关键帧，把元件实例拖开一段距离，并把它的 Alpha 值改为 40，最后再设置起始帧的帧属性为运动渐变。
7. 这样设置的目的是，是让激光束写字的时候从激光束顶端迸发出五颜六色的小颗粒以增强效果。所以要求我们要建足够多的层，另外，还要不断调整小颗粒的颜色和飞出的方向等，以获得最好的效果。全部完成后把最初绘制的大圆的所在层拖到最上面。如图 1-5 所示。

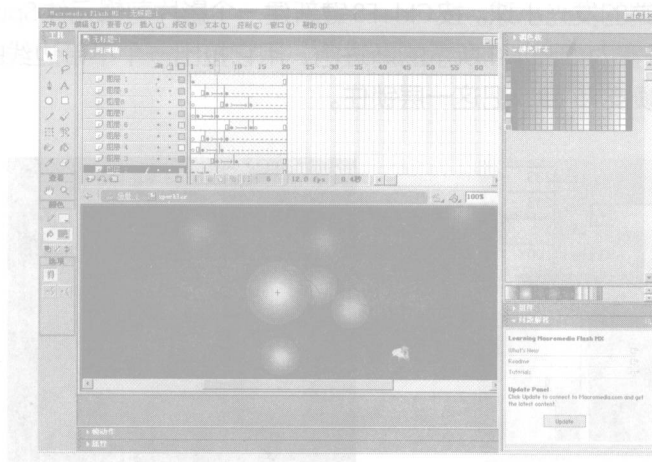


图 1-5

8. 下面我们来制作激光束的图片。新建一个图形类元件 Laser Ray。用黄色的填充色画一个竖直细长的矩形条。如图 1-6 所示。为了操作方便，我们把图形放大。用箭头工具把矩形的一端修改为尖的，选中这个激光束，旋转一个角度。如图 1-7 所示。

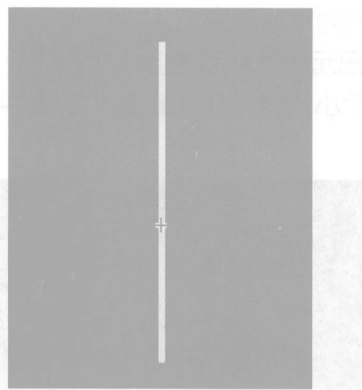


图 1-6

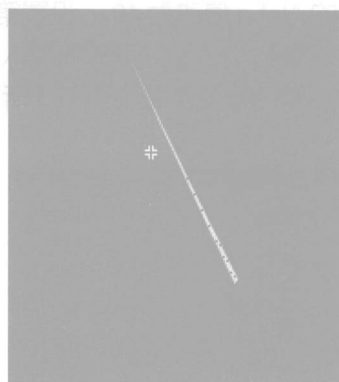


图 1-7

图形图像经典八十八例

9. 现在把刚做好的 Sparkler 元件从图库中拖出来放在激光束的尖端，最好调整它们的位置，使十字定位符位于激光束的中间。这样激光束的图片就全做好了。做好后的激光束如图 1-8 所示。

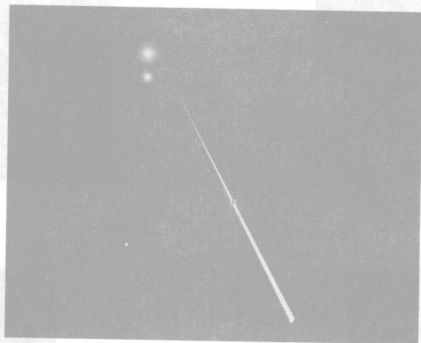


图 1-8

10. 下面我们就要做最激动人心也是最关键的电影片断了。在这里只介绍其中一个字的做法，其他的文字做法相同。它是一个中空字，由于汉字笔画的复杂性，我们可以看出这个字无法一笔写成。因此我们必须用多条激光束来写这个字，但尽量用最少的激光束，于是我们把这个字分成三个部分。如图 1-9 所示。每个部分各用一条激光束去写。

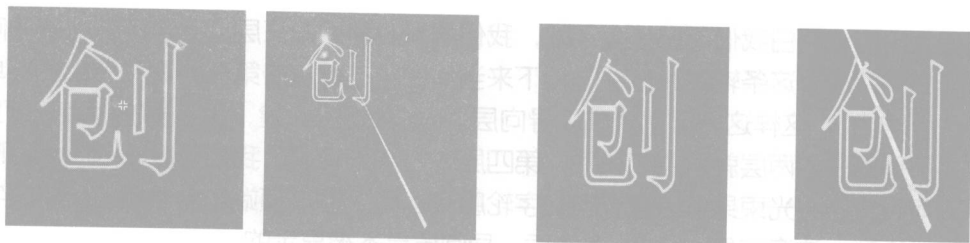


图 1-9

11. 新建一个电影片断类图符 Laser。用文字工具选楷体写一个白色的“创”字，然后对它适当放缩，再把它移到编辑区偏左上方的位置上，选中它按 Ctrl-C 键复制备用。
12. 我们首先来做图 1-9 中部分文字的激光书写效果。在这一层的第 30 帧按 F5 键。新建三个层，调整层位置关系，使原先的层位于第二层（自上而下，下同）。
13. 在最下面的层（第四层）中把刚才做好的 Laser Ray 元件拖进来，使它尖端发光的小球位于图 1-10 所示的位置上，激光束将从这个位置开始写字。
14. 在第三层中按 Ctrl-V 将刚才复制的“创”字粘贴到这一层。用橡皮工具选小一点的形状在图 1-11 所示的位置上擦出一个小缺口来。为了能让大家看得再清楚些，把图放大了一倍。然后把这部分文字移到下面图 1-12 所示的位置，让激光束的十字定位符正好位于缺口的左端。在第 30 帧按 F5 键。
15. 再回到第四层，在第 30 帧按 F6 插入关键帧，在这一帧移动激光束，使激光束的十字定位符位于文字缺口的右端。如图 1-13 所示。回到第 1 帧，设置帧属性为运动渐变。

中文 Flash MX 经典八十八例

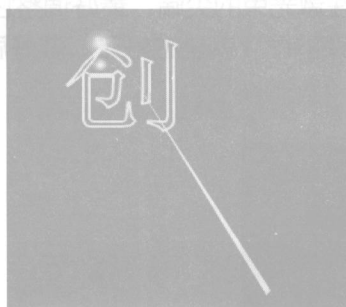


图 1-10

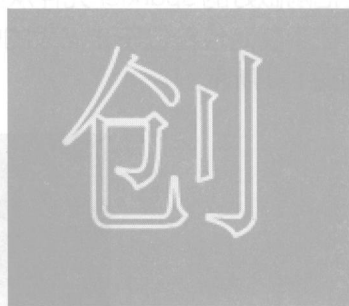


图 1-11

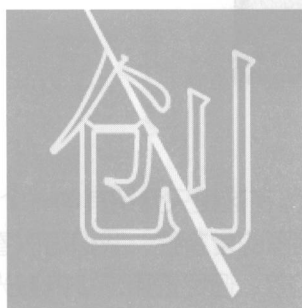


图 1-12

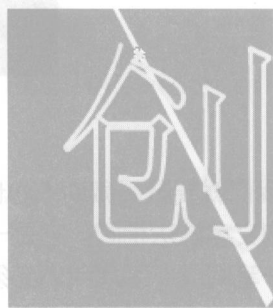


图 1-13

16. 现在大家应该明白我们要做什么了吧，我们就是要利用第三层的文字外轮廓做导向，引导激光束沿着这条轮廓线运动。接下来当然是用右键点击第三层，在弹出的菜单中选“引导线”，这样这一层就变成了导向层。然后按住 Alt 键，用鼠标左键点一下第四层，于是第三四层就发生了关联，第四层成为被导向层。我们可以按 Enter 键测试一下，可以看到激光束果然沿着导向文字轮廓线运动，而其顶端也沿着第二层中文字的轮廓线运动。注意在导出 Flash 电影后，导向层是不被显示的。
17. 激光束的运动就做好了，下面我们来做激光束尖端写字的部分，这里要用到遮罩技术和帧 - 帧动画。在第一层点鼠标右键，在弹出的菜单中选 Mask。这样第一层变成遮罩层，第二层同时成为被遮罩层。
18. 对第一层解锁，在第 1 帧用笔刷工具选任一颜色在激光束顶端激光小球的位置上画一短线，这里用红色，粗细要能覆盖住文字的轮廓线。如图 1-14 所示。在第 2 帧按 F6 键插入关键帧，这时激光小球移动了一段距离，再用笔刷工具接着刚才的短线再画一条短线，使线的延伸端位于激光小球的中心位置。如图 1-15 所示。依此类推，分别在其后的每一帧按 F6 插入关键帧，并不断紧跟激光小球延伸红线。如图 1-16 所示为第 15 帧的状态。如图 1-17 所示为第 30 帧时激光小球沿轮廓线走完一圈时的情形。
19. 这样这个“创”字就全部做好了。只是大家可以调整每个文字出现的起始帧，以获取不同的效果。全部做好以后，回到主场景，把这个电影片断类图符 Laser 拖到工作区偏左一点的位置上就行了。

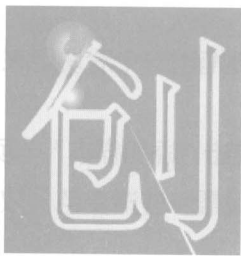


图 1-14

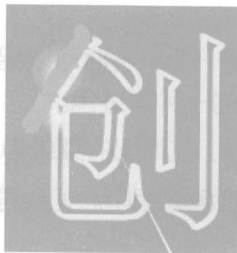


图 1-15

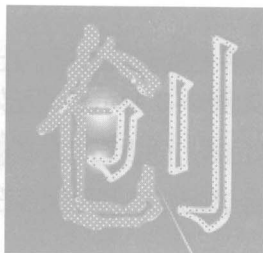


图 1-16

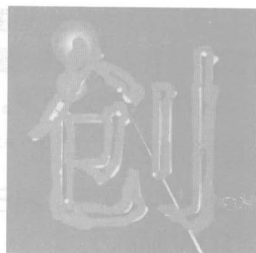


图 1-17

第 2 例 飞入的文字

〔实例说明〕

本实例将综合运用 Flash 中的绘图和色彩等工具，制作一个创意作品。其中大量应用了“遮罩层”为作品带来了很炫目的效果，还运用了各种不同的运动形式。

〔设计要点〕

本例的主要目的是启发读者注意到，运用 Flash 中的一些基本工具和技巧，再加上丰富的想像和创意就可以完成一个简单而又精致的作品。

〔设计步骤〕

1. 选择新建一个文件，把背景色设为黑色，其他设为默认值。
2. 选择“新建元件”，新建一个图形元件 Son。在元件的编辑界面中，单击选中画笔工具，在“选项”设置栏中，选择画笔的大小和形状。如图 2-1 所示。
3. 在编辑场景中，绘制一条很窄的线框，颜色任意选择，和背景能区别开就可以。绘制好的元件 Son。如图 2-2 所示。



图 2-1



图 2-2

4. 下面开始调配渐变色。我们先详细介绍一下对渐变色的调配，主要操作是在“调色板”中进行。后面类似其他颜色的调配读者可以参照进行，并在操作中不断预览，以求达到更好的效果。
5. 单击矩形或者画圆工具后，打开“调色板”面板。
6. 鼠标拖拽渐变色配置的横条上的滑块，可以改变该滑块所代表的颜色在渐变色中的位置

中文 Flash MX 经典八十八例

和影响范围。滑块代表的颜色可以颜色面板中点选后拖拽右侧竖条上的三角滑块，可以改变颜色的亮暗度。

7. 鼠标落在渐进色配置横条上的滑块附近，出现一个 + 号时可以另外拖出一个滑块用来丰富颜色的渐进效果。如图 2-3 所示是调配好的一种渐进色。

8. 调配完成后，单击“调色板”面板右上角的 ，在弹出的菜单中单击“添加样本”一项。如图 2-4 所示。将已经调配好的颜色保存在颜色面板中。如果再设置一些渐变色，效果会更绚丽。

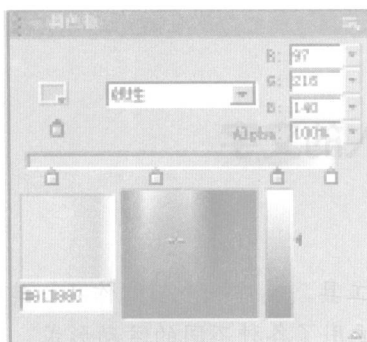


图 2-3



图 2-4

9. 类似上面的做法先调配一种圆形渐进色。中心为淡蓝色，向外逐渐变得模糊，并在中间凸现一个圆环，而最外面的边界为淡蓝色向黑色的过渡。实现的方法是增加调色滑块，这样看上去就有一种光晕的效果了。如图 2-5 所示。

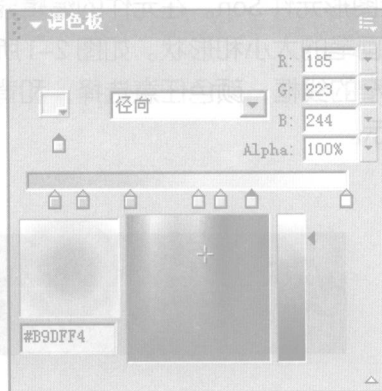


图 2-5

10. 新建一个图形元件 Guangban，用画圆工具，选择刚才调节器配的有光晕效果的填充色，不带边界线，按住 Shift 键拖出一个正圆。调整它的大小为一个比较小的光斑，拖放到元件编辑界面的中心。

11. 回到主场景，将图层 1 更名为 Guangban。从元件库中把 Guangban 拖放到场景中心附近的位置。

12. 新建一图层，用矩形工具选择刚才调配好的一种平行渐进色，拖出一个大小与场景合适